

Colipervier {1}{U}



Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol

À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}



Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol

À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative

Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}



Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

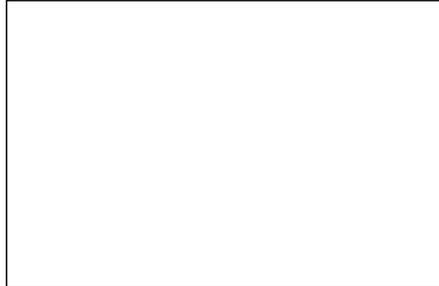
[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}



Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}



Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

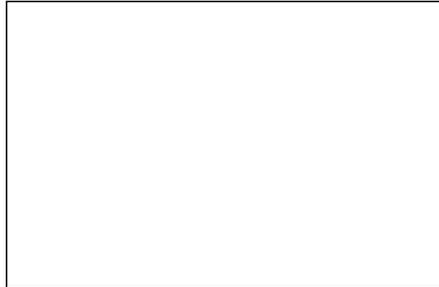
[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}



Créature : humain et chevalier **R**

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

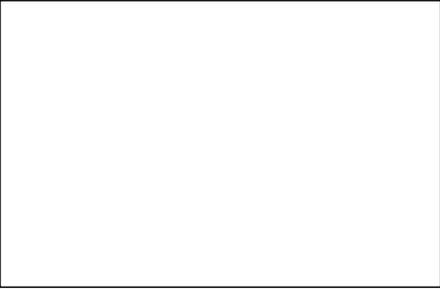
[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}



Créature : humain et chevalier R

Montée de niveau {W} ({W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

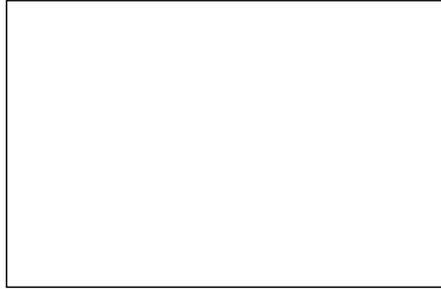
[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}



Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

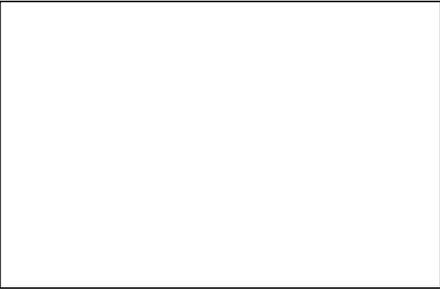
[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}



Créature : humain et chevalier R

Montée de niveau {W} ({W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

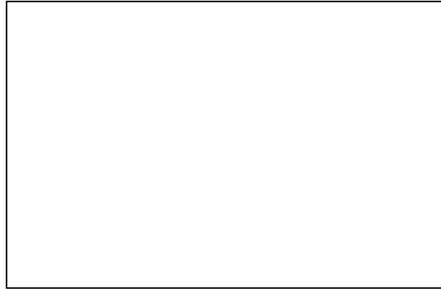
[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}



Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



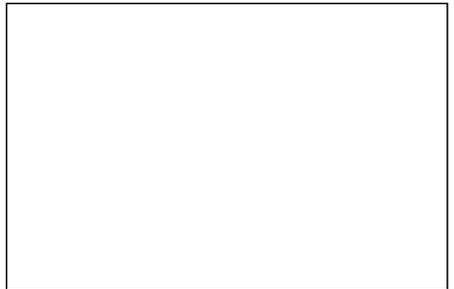
Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

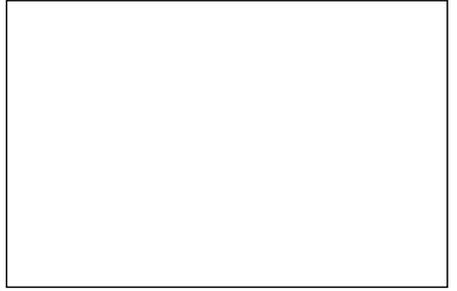
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



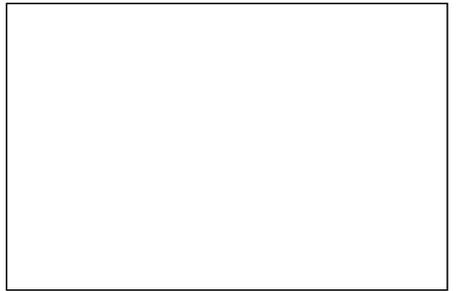
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

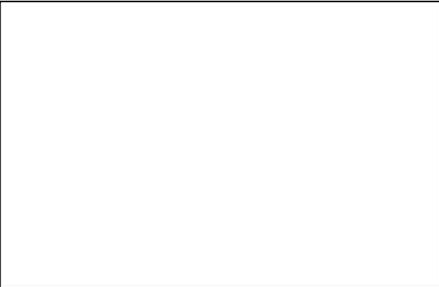


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

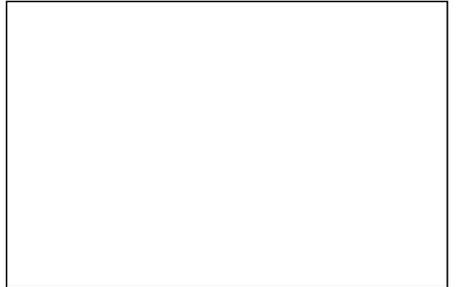


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

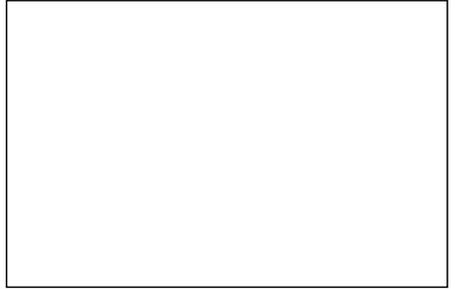
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

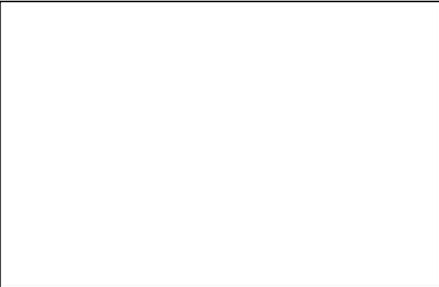
C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

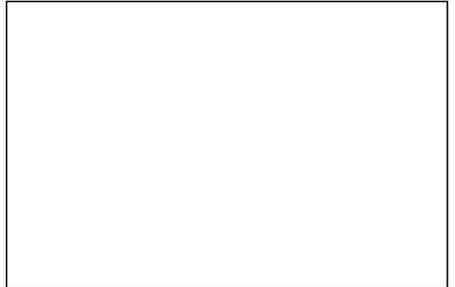
C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

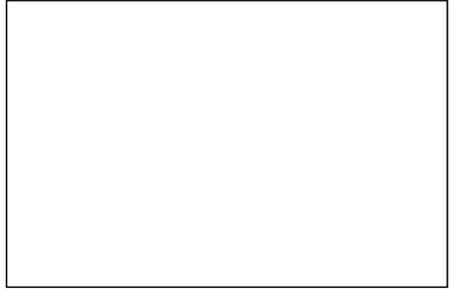
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

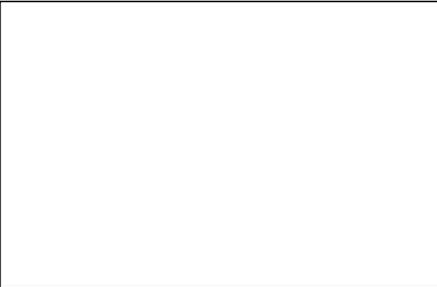
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

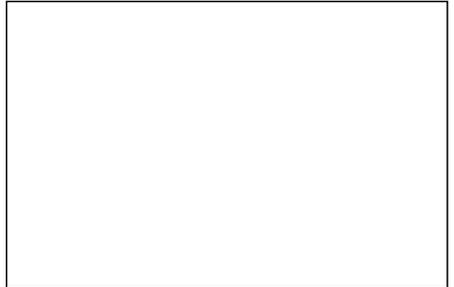
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

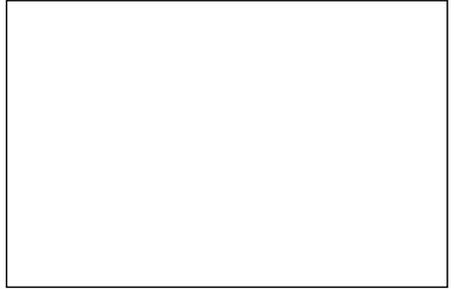
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

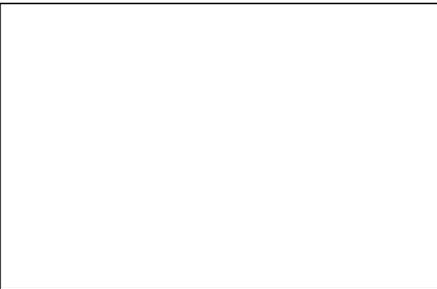
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

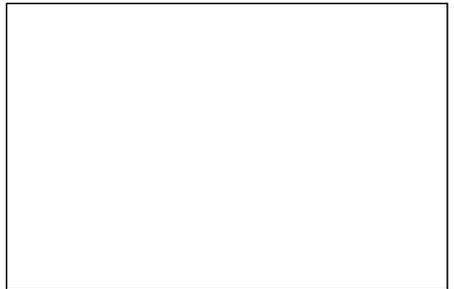
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement

{U}



Enchantement

R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement

{U}

Enchantement

R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros

{1}{W}

Enchantement

U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros

{1}{W}



Enchantement

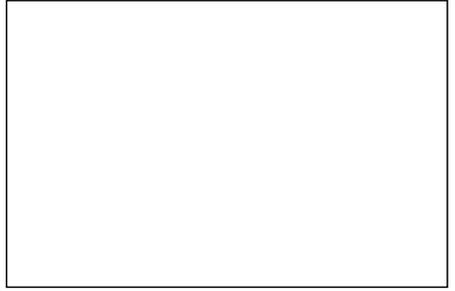
U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}



Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros

{1}{W}



Enchantement

U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}



Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}



Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

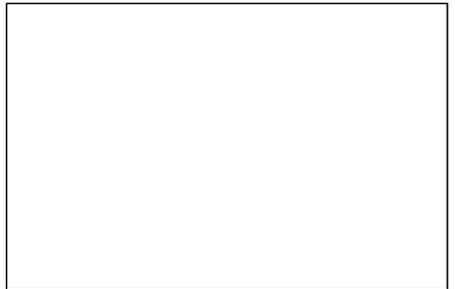
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

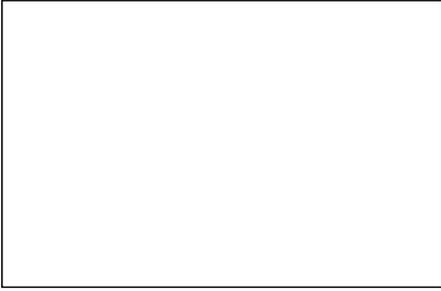
C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast